

Don't Wake Daddy®

WARNING:

CHOKING HAZARD—Small parts.
Not for children under 3 years.

The alarm clock game that's set for fun!™

For 2 to 4 players / Ages 3 to 6

©1999 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.

Printed in U.S.A.

Object

To be the first player to tiptoe from your bed, past all the noisy obstacles, to the refrigerator for a midnight snack—and not wake Daddy!

Equipment

DON'T WAKE DADDY® gameboard • 3-part Bed: bed, headboard and Daddy • Daddy's nightcap • Mover bases • Deck of 24 playing and mover cards • Spinner (consumer-assembled) • Labels (consumer-applied)

Assembly

See package bottom for picture of completed assembly.

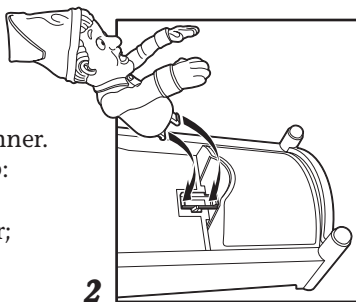
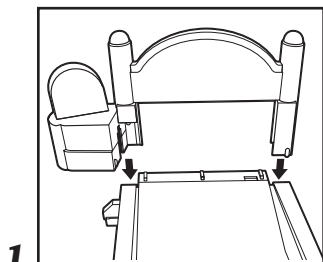
• **Labels:** Carefully peel and apply as follows...

- DON'T WAKE DADDY name on the bed's footboard
- Drawer and shelf on the night table
- Clock face on the alarm clock
- Blanket and pillow-and-sheet on bed

• **Bed:** Insert the headboard into the frame of the bed. (See 1.)

• **Daddy:** Snap Daddy into the bed by inserting the back "prong" first, then snapping in the front one. (See 2.)

• **Spinner:** Carefully break the arrow and fastener off the runner. Hold the spinner card face-up: Push the arrow post down through the hole in the center; from underneath, snap the fastener onto the arrow post.



Setup

- Put Daddy's bed in the middle of the gameboard, and put his nightcap on his head. Now put him to sleep by pressing him down flat in bed.
- Separate the 8 mover cards (with pictures of kids) from the deck. Pick a mover—boy or girl. (We've given you enough so all 4 movers can be boys, or all 4 girls. Put the movers you don't use back in the box, out of play.) Put your selected mover card into one of the mover stands, and put it in the matching colored bed at the start of the track.
- Shuffle the remaining 16 picture cards: Deal them face up so each player has the same number of cards. *Note:* In a three-player game, put the one extra picture card aside, out of play; because no player has this picture card, everybody will be safe if they land on the space with that picture!

Gameplay

The youngest player goes first, and play passes to the left. On your turn, spin the spinner and move your mover.

If you spin...

- **A color:** Move your character to the first space of that color.
- **The purple star:** Move your character from wherever it is on the track to the space right in front of the leader! If you're already the leader, spin again.
Note: If there are no other players on the track, move to the very first space on the track.

If you land on...

- **A plain colored space without a picture and number:** You're safe!
- **A space with a picture and number:** Uh-oh, Clumsy, you could be in trouble! If you have a card in your hand that matches the space you landed on, you're safe, and your turn ends; keep the card.
But if you don't have a card that matches the space, you must push the button on the Alarm Clock the number of times indicated on the space.

If Daddy sleeps through the alarm, stay on that space until your next turn.

But if you wake Daddy—and make him pop up in bed—you must do two things:

1. Collect the matching card from the player who has it (so if you land on that nasty spot again, you'll be safe!) **and**
2. Go all the way back to your own bed at the start of the track! (Remember: If you spin the purple star, you'll jump to the front!)

The Rainbow Refrigerator Space and Winning

When you're near the end of the track, if you spin a color and there are no more track spaces left of that color, you move onto the rainbow—because it has all the colors in it!

The first player to land on the Rainbow Refrigerator wins. Don't eat too much!



We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to: Consumer Relations, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915, or phone 978-921-3500.

00455-I R3



Don't Wake Daddy®

⚠ ¡ADVERTENCIA!

PELIGRO DE ASFIXIA—Piezas pequeñas. No es para niños de menos de 3 años.

¡No despierten a Papá!® ¡El juego de despertador divertidísimo!

Para 2 a 4 jugadores de 3 a 6 años

©1999 Hasbro, Pawtucket, RI 02862.

Todos los derechos reservados. Impreso en EE.UU.

Objetivo

Ser el primer jugador en ir en caminar en puntas de pie desde la cama, evitar todos los obstáculos ruidosos y llegar hasta el refrigerador en busca de un bocado de medianoche, sin despertar a Papá.

Equipo

Tablero del juego DON'T WAKE DADDY® • cama de 3 piezas: cama, respaldo y Papá • gorro de dormir de Papá • mazo de 24 cartas

• bases de los movedores • etiquetas aplicables por el usuario y almohadillas • Girador (armado por el usuario)

Montaje

La ilustración de la parte inferior de la caja muestra el montaje una vez completado.

• Aplique las etiquetas a presión...
• El nombre DON'T WAKE DADDY en el pie de la cama

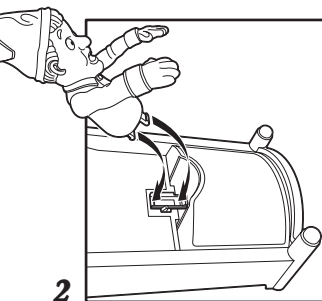
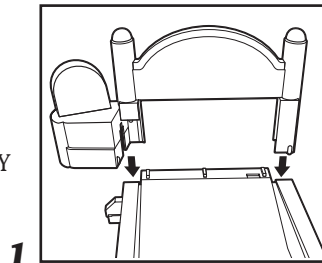
• 2 cajones en la mesa de noche
• El frente de reloj en el reloj despertador
• Manta, almohada y sábana en la cama

• Aplique las almohadillas de goma antideslizable en los dos círculos sobresalientes que se encuentran en la parte inferior de la cama.

• Inserte el respaldo en el marco de la cama (ver ilustración 1).

• Coloque a Papá en la cama insertando primero el "extremo" posterior y luego el frontal (ver ilustración 2).

• Girador: Desprenda con cuidado la flecha y sujetador de la base. Sostenga la tarjeta del girador boca arriba. Presione el poste de la flecha a través del orificio en el centro; desde abajo, abroche el sujetador al poste de la flecha.



Preparación

• Coloque la cama de Papá en el medio del tablero y el gorro de dormir sobre su cabeza. Luego, póngalo a dormir presionándolo hacia abajo sobre la cama.

• Separe los 8 movedores (con los dibujos de niños) del mazo. Escoja un movedor—muchacho o muchacha. (Tiene suficientes para que todos los 4 movedores sean muchachos o muchachas. Vuelva a colocar los movedores que no usan en la caja para que no estorben.) Coloque el movedor seleccionado en uno de los soportes de movedor y póngalo sobre la cama del mismo color, al comienzo del recorrido.

• Mezcle las 16 cartas con ilustraciones restantes. Distribúyalas cara arriba para que cada jugador reciba la misma cantidad de cartas. *Nota:* si se trata de un juego de tres jugadores, deje la carta con la ilustración sobrante fuera del juego. ¡Como ningún jugador tendrá esta ilustración, todos los jugadores que aterricen en el espacio correspondiente a la misma estarán a salvo!

El Juego

El jugador más joven comienza primero y el juego continúa hacia su izquierda.

Cuando llegue su turno—haga girar el girador y mueva su movedor.

Si el selector indica:

- **Un color:** mueva su personaje al primer espacio vacío de dicho color.
- **La estrella púrpura:** Mueva su personaje desde cualquier posición del tablero a la posición inmediatamente enfrente del que lleva la delantera. Aviso: si no hay otros jugadores en la pista, muévelo a la primera posición de la pista.

Si aterriza en:

- **Un espacio de color que no posee ilustración ni número:** ¡está a salvo!
- **Un espacio con ilustración y número:** oh oh, ¡su torpeza puede crearle problemas! Si posee en su mano la carta que corresponde al espacio en que ha aterrizado, estará a salvo. Su turno finaliza, pero conserve la carta. Si no la posee, deberá pulsar el botón del reloj despertador la cantidad de veces indicada por el espacio:

Si Papá no se despierta con la alarma, quédese en el espacio en que aterrizó hasta el siguiente turno.

Si despierta a Papá y lo hace saltar de la cama, deberá hacer dos cosas:

- 1) Recoja la carta que corresponda al espacio, del jugador que la posea (la próxima vez que aterrice en ese inoportuno espacio estará a salvo) y
- 2) Vuelva hacia atrás, hacia su cama y comience de nuevo (recuerde que si saca la estrella púrpura saltará a la delantera).

El Espacio del Refrigerador y el Ganador

Si se encuentra casi al final del recorrido y saca un color del cual no hay más espacios, desplácese directamente al arco iris ya que éste posee todos los colores.

Gana el primer jugador que aterriza en el refrigerador con el arco iris. ¡No coma demasiado!



Tendremos sumo agrado en responder a sus preguntas o atender sus comentarios sobre este juego. Escriba a: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915, o llame al 978-921-3500.